

Orientaciones en la dinámica de estrategias de Innovación didáctica para la mejora de las competencias transmediáticas

Gregorio Pérez Valencia¹✉, Javier Enrique Polo Salcedo²✉, Martha Cecilia Pacheco Lora³✉ 

RESUMEN

El presente artículo describe una estrategia didáctica innovadora enfocada en el desarrollo de competencias transmediáticas en estudiantes del grado 7° de la Institución Educativa Rancho Grande. El objetivo principal de la investigación es cerrar la brecha existente en la creación de contenidos digitales y en las competencias mediáticas mediante la integración de herramientas audiovisuales e interactivas en el currículo escolar. La metodología empleada incluye técnicas cualitativas como entrevistas, observación participante y talleres prácticos. Los resultados demuestran una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para analizar, crear y distribuir contenidos digitales a través de múltiples plataformas. Este estudio contribuye a las prácticas educativas ofreciendo un enfoque integrador de la educación mediática, fomentando el pensamiento crítico y el compromiso en entornos de aprendizaje modernos.

PALABRAS CLAVES: alfabetización, audiovisuales. Competencias, didáctica, digital, estrategias, transmedia .

ABSTRACT

This article describes an innovative didactic strategy focused on the development of transmedia competencies in 7th-grade students at the Rancho Grande Educational Institution. The main objective of the research is to bridge the gap in digital content creation and media literacy skills by integrating audiovisual and interactive tools into the school curriculum. The methodology employed

includes qualitative techniques such as interviews, participant observation, and practical workshops. The results demonstrate a significant improvement in students' ability to analyze, create, and distribute digital content across multiple platforms. This study contributes to educational practices by offering an integrative approach to media education, fostering critical thinking and engagement in modern learning environments.

KEY WORDS: literacy, audiovisuals, competencies, didactics, digital, strategies, transmedia.

I. INTRODUCCIÓN

En la era digital, la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos es una necesidad imperante para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Para lograr este propósito, es fundamental sumergirse en los antecedentes tanto teóricos como prácticos que contextualizan el papel transformador e integrador de las TIC en el desarrollo de competencias transmediáticas.

Una retrospectiva de los hallazgos mediáticos se encuentra en la fundamentación que hace Osgood (1968), sobre los medios audiovisuales al definirlos como formas de comunicación que combinan el uso de imágenes y sonidos para transmitir información o mensajes. Estos medios incluyen elementos visuales, como fotografías, gráficos, animaciones o videos, junto con elementos auditivos, como música, efectos de sonido o narraciones.

El *Alfabetismo transmedia*, emerge con la finalidad de comprender las habilidades de

¹ Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

² Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

³ Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

aprendizaje que los jóvenes están desarrollando fuera de la escuela en el uso cotidiano de las tecnologías. Entonces, lo definen como un conjunto de habilidades culturales y sociales que los jóvenes emplean para navegar en el entorno mediático, colaborar y compartir, asumiendo roles dentro de las nuevas dinámicas de aprendizaje (Jenkins, 2010, citado por Barreneche, et al., 2018). En la Institución Educativa Rancho Grande, se ha identificado una brecha significativa en el desarrollo de competencias transmediáticas entre los estudiantes del grado 7°. Por ello, este proyecto de investigación se centró en diseñar e implementar una estrategia didáctica innovadora que permita el desarrollo de competencias a través de actividades prácticas y colaborativas, se busca que los estudiantes mejoren sus habilidades para comprender, crear y distribuir contenido digital, fomentando así un aprendizaje crítico y significativo (Bordón, 2021, p. 25).

La importancia de desarrollar competencias transmediáticas radica en la capacidad de los estudiantes para navegar en un entorno digital cada vez más complejo. Los retos presentes demandan que las generaciones de la época no solo consuman contenido, sino que eventualmente se instruyan en capacidades para co-crear, justipreciar y comunicar información con una actuación social-humana transformadora y positiva. Así la alfabetización mediática se convierte entonces en una herramienta esencial para la formación de ciudadanos críticos y activos.

Las competencias transmediáticas, definidas como la capacidad de comprender, analizar y crear contenido a través de múltiples medios y plataformas, resultan esenciales para una participación activa y crítica en la sociedad contemporánea. Desarrollar estas competencias permite a los estudiantes ser consumidores críticos de información y creadores activos de contenido digital, brindándoles herramientas fundamentales para expresarse, colaborar y participar eficazmente en la sociedad del siglo XX.

La alfabetización transmedia, entendida como la capacidad de comprender, interpretar y crear contenidos a través de múltiples medios y

plataformas, se ha convertido en un aspecto fundamental en la educación contemporánea, de ahí la necesidad de direccionar las prácticas educativas a la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que presenta el mundo digital en constante evolución. Así, se destaca como una habilidad esencial para los estudiantes en la era digital. De esta manera, estas capacidades no solo les permite consumir y producir contenido de manera crítica y reflexiva, sino que también les proporciona las herramientas necesarias para participar de manera activa en la sociedad del conocimiento.

En concordancia con la contribución de referencia en el artículo “*Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula*” (Alonso & Murgia, 2020) se explica detalladamente como la mera inclusión de las TIC no garantiza una mejora educativa, subrayando la necesidad de reflexionar sobre su potencial para fomentar un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias transmediáticas.

Asimismo, Rodríguez (2022) en la investigación titulada: “*Comprensión de las competencias transmedia a través de la producción de contenidos educativos digitales realizadas por niños de quinto grado de básica primaria*”, centra su interés en identificar y describir características específicas de las competencias transmedia, relevantes para este grupo de edad. Esto implica comprender cómo los niños de quinto grado interactúan con diferentes medios y tecnologías, cómo integran información de diversas fuentes, cómo colaboran con sus pares en la creación de contenido y cómo desarrollan habilidades críticas para evaluar la veracidad y relevancia de la información en un entorno mediático complejo.

En este mismo sentido, para Díaz (2020, p 37) la narrativa transmedia es un “relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas”. Este enfoque permite que una

historia se desarrolle y se expanda en diferentes formatos, ofreciendo a los usuarios la oportunidad de interactuar y experimentar la narrativa de maneras diversas y complementarias.

Por otra parte, es necesario aclarar que el ámbito de la educativo no puede ser ajeno a la integración de contenidos basados en la transmedia, por lo que se considera fundamental incorporar estos diversos estilos comunicativos en las prácticas pedagógicas, a fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje, y proporcionando una comprensión más profunda y multidimensional de los contenidos.

Para ello es necesario encontrar formas de incluir y traducir los alfabetismos a contextos o ambientes educativos formales, dicho de otra manera, es necesario desarrollar prácticas de aprendizaje y participación de los jóvenes con los medios digitales, considerando que estos aprenden en la diversidad de escenarios.

En suma, se identificó la necesidad urgente de implementar nuevas formas de narración en el entorno digital, lo cual subraya la importancia de integrar las competencias narrativas en el currículo escolar.

II. MATERIALES Y MÉTODOS

Enfoque de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo con un diseño narratológico comprensivo-interpretativo (Hernández-Sampieri, et al 2014, p. 78). La elección de este enfoque permitió explorar las experiencias de los estudiantes y docentes de manera profunda, proporcionando una visión integral del impacto de la intervención didáctica.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

La metodología incluyó varias técnicas cualitativas, como la observación participante, entrevistas semiestructuradas, talleres prácticos y encuesta.

La observación participante se realizó durante todo el proceso de implementación de la estrategia didáctica. Esto permitió a los investigadores comprender el contexto escolar y la interacción de los estudiantes con las herramientas digitales. Además, se llevaron a cabo entrevistas a profundidad con los docentes involucrados, para evaluar sus percepciones sobre las competencias transmediáticas y el impacto de las actividades en el aula (Munaro & Dudeque, 2016, p. 33).

Fases procedimentales de la investigación

Los talleres de producción de contenidos digitales fueron diseñados para ser interactivos y se llevaron a cabo en cuatro ciclos: *identificación, diseño, implementación y valoración*.

Durante el ciclo de identificación, se evaluaron las habilidades previas de los estudiantes en competencias digitales mediante cuestionarios diagnósticos.

En el segundo ciclo que fue el de diseño, se planificaron actividades que integraban herramientas como Canva y software de edición de vídeo, orientadas a fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo (Cardona & Arias, 2021, p. 45).

En el ciclo de implementación, se realizaron talleres prácticos en los que los estudiantes trabajaron en grupos para crear diferentes tipos de contenido digital, tales como vídeos educativos, podcasts y presentaciones multimedia. Cada taller fue acompañado por una fase de reflexión, donde los estudiantes discutían los desafíos enfrentados y las estrategias empleadas para superarlos. Finalmente, en el ciclo de valoración, se aplicaron cuestionarios y se realizaron entrevistas para evaluar el progreso de los estudiantes y recoger retroalimentación sobre el proceso de aprendizaje.

Adicionalmente, se emplearon recursos tecnológicos, como tabletas y computadoras portátiles, para facilitar el acceso a las herramientas de edición y permitir una experiencia práctica significativa. Estos materiales fueron fundamentales para que los

estudiantes pudieran aplicar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en los talleres.

III. RESULTADOS

En la implementación de la estrategia didáctica tuvo un profundo impacto en la capacidad de los estudiantes de séptimo grado para navegar y crear contenido en múltiples plataformas digitales, mejorando tanto su alfabetización mediática como su capacidad para la narración transmedia.

Resultado objetivo 1. Exploración.

Como resultado de este objetivo se evidenció un gran déficit de conocimiento acerca de las competencias transmedia, esto se pudo notar al momento de realizar una actividad utilizando una herramienta digital, lo cual demostró que en realidad había ese problema, los resultados mostraron que los estudiantes no poseían conocimiento sobre medios audiovisuales.

Resultado objetivo 2. Diseño.

Los diseños de los talleres y la realización se llevaron con gran éxito, ya que los estudiantes se veían comprometidos a la hora de realizarlos. Se le veía muy motivados ya que fue un tema de interés la utilización de los medios audiovisuales y tuvieron un impacto significativo pues estos temas son poco inusuales dentro de las aulas de clases. La colaboración en la creación de contenidos les ayudó a fortalecer sus habilidades sociales y de liderazgo, aspectos fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes.

Resultado objetivo 3. Implementación.

Se demostró lo aplicado en los talleres, los estudiantes fueron muy dedicados a la hora del rodaje del video. Se vio reflejado todos esos conocimientos aprendidos de competencias transmedia y de fotografía.

Durante la fase de implementación, los estudiantes comenzaron a utilizar múltiples plataformas para desarrollar narrativas transmedia, lo que les permitió explorar nuevas formas de expresión y participación en entornos digitales.

Los resultados obtenidos de la implementación de la estrategia didáctica muestran una mejora considerable en las competencias transmediáticas de los estudiantes:

Tabla 1. Mejora de las competencias transmedia

Competencia	Mejora
Alfabetización mediática	Significativo
Habilidades técnicas (video/imagen)	Alto
Coherencia narrativa	Alto
Narración multiplataforma	Muy alto

Los talleres implementados no solo lograron incrementar el conocimiento y habilidades en el uso de herramientas digitales, sino que también fomentaron un entorno de colaboración y creatividad. Se observó que la participación en los talleres favoreció el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, así como el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Resultado objetivo 4 valoración.

Por último, se llevó a cabo la evaluación donde los estudiantes participaron para justipreciar la implementación de esta nueva estrategia aplicada para fortalecer conocimiento acerca de competencias transmedias, medios audiovisuales, etc. Los videos educativos también tienen un impacto positivo en la motivación de los estudiantes:

Tabla 2. Niveles de motivación y compromiso de los estudiantes

Métrico	Aumentar
Participación en el trabajo en grupo	30%
Motivación en la realización de tareas	20%
Interés en proyectos transmedia	45%

IV. DISCUSIÓN

Un aspecto clave del proyecto fue la utilización de narrativas transmedia para facilitar el aprendizaje significativo. Los estudiantes desarrollaron proyectos que incluyeron videos educativos, blogs y presentaciones multimedia, integrando diversos tipos de contenido para transmitir mensajes de manera más efectiva. Además, permiten una experiencia sensorial más completa y envolvente en comparación con los medios que solo utilizan el texto escrito o el audio. La combinación de imágenes y sonidos puede captar la atención de manera más efectiva y facilitar la comprensión y retención de la información.

El apoyo de los docentes fue crucial para el éxito del proyecto. A lo largo de la implementación, los profesores desempeñaron el rol de facilitadores, ofreciendo guía y retroalimentación constante. Este apoyo permitió que los estudiantes superaran los desafíos técnicos y fortalecieran sus habilidades en la producción de contenido digital. La formación de los docentes en el uso de herramientas digitales también fue un factor determinante para el éxito del proyecto, ya que les permitió guiar adecuadamente a los estudiantes y resolver problemas técnicos que surgieron durante el proceso (Brusilovsky & Millán, 2007, p. 55).

Las deducciones evidencian un incremento en la motivación de los estudiantes al participar en actividades de producción audiovisual, lo cual se tradujo en un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje. La posibilidad de utilizar tecnologías modernas y de expresar sus ideas a través de medios audiovisuales resultó ser un incentivo significativo para los estudiantes.

Por derivación, se demostró una mayor competencia en el uso de herramientas digitales para la creación de contenido. Los estudiantes dominaron eficazmente el software de edición de video e imágenes, lo que contribuyó a su capacidad para expresar narrativas de manera coherente en plataformas como blogs, videos y publicaciones en redes sociales.

V. CONCLUSIONES

La estrategia didáctica innovadora implementada en la Institución Educativa Rancho Grande logró mejorar significativamente las competencias transmediáticas de los estudiantes de grado 7°. La utilización de talleres prácticos y la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza permitieron a los estudiantes adquirir nuevas habilidades en la creación de contenido y mejorar su alfabetización mediática. El enfoque en la producción de narrativas transmedia resultó ser una herramienta eficaz para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes (Fleming, 2001, p. 20).

En consecuencia, el énfasis en la narración transmedia permitió entrelazar narrativas sin problemas en diferentes medios, lo que demostró una comprensión más profunda de la participación de la audiencia y la adaptación del contenido. Finalmente, de este modo, esta habilidad no solo les permite consumir y producir contenido de manera crítica y reflexiva, sino que también les proporciona las herramientas necesarias para participar de manera activa en la sociedad del conocimiento.

Se recomienda la incorporación continua de estrategias transmedia en el currículo escolar, así como la capacitación constante de los docentes en el uso de herramientas digitales y narrativas transmedia. La continuidad de este tipo de proyectos podría contribuir a una educación más inclusiva y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

VI. REFERENCIAS

- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2020). Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, 1(53), 99-112.
- Bordón, E. I. (2021). Pensar los alfabetismos transmedia dentro del aula. Tensiones entre la lógica escolar y las prácticas

- juveniles. *Austral Comunicación*, 10(2), 375-394.
<https://doi.org/10.26422/aucom.2021.1002.bor>
- Barreneche, et al. (2018). Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*(137), 169-187.
- Brusilovsky, P., & Millán, E. (2007). User Models for Adaptive Hypermedia and Adaptive Educational Systems. En P. K. Brusilovsky, *The Adaptive Web. Lecture Notes in Computer Science*. Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-540-72079-9_1
- Cardona, J. P., & Arias, J. A. (2021). Documentales transmedia e hipertextuales: una estrategia didáctica emergente. *Acta Scientiæ Informaticæ*, 5(5).
- Díaz, D. Y. (2020). *Desarrollo de la competencia narrativa a través del uso de la narrativa transmedia*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Fleming, N. (2001). *Estilos de enseñanza y aprendizaje: estrategias VARK*. Neil Fleming, Christchurch.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México: Mcgraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Munaro, A. C., & Dudeque, A. M. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 7(7), 1017-1017.
<https://doi.org/10.4236/ce.2016.77105>
- Osgood, R. S. (1968). *Estados Unidos y la Unión Soviética: La Guerra Fría en un contexto global*. Nueva York: Harper & Row.
- Rodríguez, L. N. (2022). *Comprensión de las competencias transmedia a través de la producción de contenidos educativos digitales realizadas por niños de quinto grado de básica primaria*. Universidad de Antioquia.